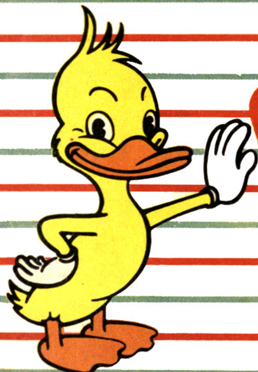
IL PRIMO SETTIMANALE DI SOFTWARE SU CARTA L.1000
PER **Apple - TI99/4A - MSX**
Una pubblicazione della J.*soft* editrice



sped. in. abb. post. Gruppo II/70

PAPER soft

21

Anno 2 - N° 21 - 31 maggio 1985



Generatore di menù

Leonardo



Input e menù

Pininfarina

U-boot

Master Mind



Riflessi

Attacco alla città



MSX

"L.E.M."

Casinò

MSX

Il gioco del minitauro

Editrice J.*soft* Con la collaborazione del Gruppo Editoriale Jackson

PAPER *soft*

ora in abbonamento nell'edizione per il tuo computer

Il primo settimanale di software su carta per il tuo personal computer. Un appuntamento al quale non puoi mancare ogni venerdì in edicola.
Nato in edizione unica, per i più diffusi home e personal computer, dal 4 Aprile, allo stesso prezzo, sono in edicola le versioni dedicate ai calcolatori Commodore, Sinclair e un'edizione esclusiva dedicata ai personal Apple, Texas TI99/4A e ai sistemi MSX. Puoi anche abbonarti dal 4 Aprile al 31 Dicembre riceverai così, comodamente a casa con un notevole risparmio, 38 numeri del settimanale. Chi si abbona riceverà ogni 15 giorni 2 numeri di Paper*Soft* in anticipo rispetto all'uscita in edicola.
NON PERDERE QUESTA OCCASIONE!
Compila subito il coupon sotto riportato e spediscilo a:



J.soft
Viale Restelli, 5 - 20124 Milano

Tagliando abbonamento a PAPER*Soft* da inviare in busta chiusa a:
J.*soft* - Viale Restelli, 5 - 20124 MILANO

☐ Abbonamento a 38 numeri di PAPER*Soft* al prezzo speciale di L. 30.000 anziché L. ~~38.000~~

☐ edizione Sinclair (PS01) ☐ edizione Commodore (PC01) ☐ edizione Apple/TI99/MSX (PV01)

☐ contanti allegati ☐ assegno allegato n. ____________

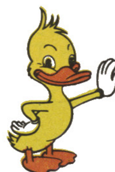
☐ ho versato l'importo sul c.c.p. n. 19445204 intestato a J.*soft* - MILANO

Cognome ____________ Nome ____________

Via ____________ Città ____________

CAP ________ Prov. ________ Data ____________

Firma ____________



PAPER soft



J.*soft* s.r.l.
DIREZIONE, REDAZIONI E AMMINISTRAZIONE
Via Restelli, 5
20124 Milano
Tel.: 68.88.228-68.37.97

DIRETTORE RESPONSABILE:
Pietro Dell'Orco

COORDINAMENTO TECNICO:
Mauro Cristuib Grizzi

REDAZIONE:
Paolo Maffei
Carlo Panzalis
Emilio Re Garbagnati

GRAFICA E IMPAGINAZIONE
Margherita La Noce
Ivana Rossi
Raffaella Toffolatti

FOTOCOMPOSIZIONE:
Graphotek
Via Astesani, 16 - Milano
Tel. 64.80.397

CONTABILITÀ:
Giulia Pedrazzini
Flavia Bonaiti

AUTORIZZAZIONE ALLA PUBBLICITÀ:
Tribunale di Milano n° 200
del 14.04.1984

STAMPA:
Intergrafica - Pioltello (MI)



Rivista associata all'Unione stampa Periodica Italiana

PUBBLICITÀ
Concessionario per l'Italia e l'Estero
J.Advertising s.r.l.
V.le Restelli, 5
20124 MILANO
Tel. (02)
68.82.895-68.80.606-68.87.233
Tlx 316213 REINA I
Concessionario esclusivo per la DIFFUSIONE in Italia e Estero:
SODIP - Via Zuretti, 25
20125 MILANO

Spedizione in abbonamento postale Gruppo II/70
Prezzo della rivista L. 1.000
Numero arretrati L. 2.000

```
4030  INVERSE : PRINT " >> >>  DI
     SEGNO  TRIDIMENSIONALE  << <
     < ": NORMAL
4040  HTAB 1: VTAB 20
4050  PRINT "_____________________
     ___________________"
4060  HTAB 1: VTAB 2
4070  RETURN
```



U-boot

Siete al comando del vostro Hurricane appena decollati dal ponte della portaerei Enterprise con la missione vitale di scovare ed eventualmente eliminare dei sottomarini nemici che minacciano le vostre basi.
A complicarvi la vita c'è fatto che al vostro Q.G. c'è una spia che ha spifferato tutto, così che il nemico ha mangiato la foglia e non sarà tanto facile stanarlo.
Questo l'antefatto per questo semplice gioco in TI-BASIC.
Ora tocca a voi: guidate il vostro caccia con i tasti con le frecce e sganciate le vostre torpedini con il tasto ENTER.
In bocca al lupo!

```
100 REM
110 CALL CLEAR
120 PRINT "          ***************
*"
130 PRINT "          * U - B O O T
*"
150 PRINT "          ***************
*"
160 PRINT
170 PRINT "            Alcuni somme
rgibilinemici emergono di tanto
in tanto."
180 PRINT
190 PRINT "      Per guidare il t
uo      caccia, usa i tasti con l
e  frecce (ALPHALOCK PREMUTO)."

200 PRINT
210 PRINT "      Per sganciare pr
emi     <ENTER>."
220 PRINT
230 GOTO 280
240 CALL CLEAR
250 FOR G=2 TO 8
260 CALL COLOR(G,2,6)
270 NEXT G
280 INPUT "DIFFICOLTA'(1 - 5)   "
:D
290 PRINT
300 INPUT "QUANTI COLPI ? ":N
310 DIM PL(24,32)
320 CALL CLEAR
330 CALL CHAR(128,"0007061F7FFF7
F1F")
340 CALL CHAR(129,"00C000F8FEFFF
EFC")
350 CALL CHAR(136,"000487C17F7F0
307")
360 CALL CHAR(137,"000000F8CCFFC
000")
370 CALL COLOR(13,4,1)
380 CALL COLOR(14,12,1)
390 CALL COLOR(1,6,6)
400 CALL COLOR(4,10,1)
410 CALL COLOR(2,10,1)
420 CALL COLOR(10,13,13)
430 FOR R=12 TO 15
440 FOR G=14 TO 18
450 CALL HCHAR(R,G,105)
460 PL(R,G)=1
470 PL(R,G-1)=1
480 PL(R-2,G)=1
490 NEXT G
500 NEXT R
510 CALL HCHAR(16,16,105,3)
520 FOR J=15 TO 19
```

```
530 PL(16,J)=1
540 NEXT J
550 CALL VCHAR(11,13,105,3)
560 FOR R=9 TO 13
570 PL(R,13)=1
580 PL(R,12)=1
590 NEXT R
600 CALL SCREEN(6)
610 RANDOMIZE
620 X=10
630 Y=15
640 A=21
650 B=3
660 CALL HCHAR(A,B,136)
670 CALL HCHAR(A,B+1,137)
680 S=0
690 REM
700 FOR I=1 TO N
710 REM
720 Z=INT((RND-.4)*D*4)
730 X=X+Z
740 IF X>24 THEN 770
750 IF X<2 THEN 790
760 GOTO 800
770 X=24-ABS(Z)
780 GOTO 800
790 X=2+ABS(Z)
800 W=INT((RND-.4)*D*6)
810 Y=Y+W
820 IF Y>30 THEN 850
830 IF Y<2 THEN 870
840 GOTO 880
850 Y=30-W
860 GOTO 880
870 Y=2+ABS(W)
880 IF PL(X,Y)<>1 THEN 900
890 GOTO 710
900 IF I/2<>INT(I/2)THEN 920
910 GOTO 990
920 CALL HCHAR(X,Y,128)
930 CALL HCHAR(X,Y+1,129)
940 FOR DELAI=1 TO 200/D STEP 5*
D
950 CALL SOUND(50/D,110,5,-8,5)

960 CALL SOUND(50/D,110,30)
970 NEXT DELAI
980 CALL HCHAR(X,Y,32,2)
990 REM
1000 AN=A
1010 BN=B
1020 K=1
1030 CALL KEY(0,K,E)
1040 IF E=0 THEN 1030
1050 CALL SOUND(50,-1,5)
1060 IF (K=13)+(K=69)+(K=68)+(K=
88)+(K=83)THEN 1090
1070 CALL SOUND(200,-3,5)
1080 GOTO 990
1090 IF K=13 THEN 1290
1100 IF K<>69 THEN 1130
1110 AN=A-1
1120 GOTO 1200
1130 IF K<>68 THEN 1160
1140 BN=B+1
1150 GOTO 1200
1160 IF K<>88 THEN 1190
1170 AN=A+1
1180 GOTO 1200
1190 BN=B-1
1200 IF (AN>0)*(AN<22)*(BN>2)*(B
N<31)*(PL(AN,BN)=0)THEN 1280
1210 FOR J=1 TO 20
1220 CALL SOUND(20,110+10*J,21-J
)
1230 NEXT J
1240 FOR J=20 TO 1 STEP -1
1250 CALL SOUND(20,110+10*J,21-J
)
1260 NEXT J
1270 GOTO 990
1280 CALL HCHAR(A,B,32,2)
1290 A=AN
1300 B=BN
1310 CALL HCHAR(A,B+1,137)
1320 CALL HCHAR(A,B,136)
1330 IF K=13 THEN 1350
1340 GOTO 990
1350 CALL VCHAR(A+1,B,58,2)
1360 CALL SOUND(500,220,30,220,3
0,220,30,-4,1)
1370 FOR DELAI=1 TO 100
1380 NEXT DELAI
1390 FOR F=1 TO 5
1400 CALL HCHAR(A+2,B,42)
1410 CALL HCHAR(A+2,B,32)
1420 NEXT F
1430 CALL VCHAR(A+1,B,32,2)
1440 REM
1450 IF ((X-A)<3)*(X>A)*(ABS(Y-B
)<2)THEN 1470

1460 GOTO 1530
1470 CALL SOUND(500,-7,5)
1480 CALL HCHAR(X,Y,128)
1490 FOR DELAI=1 TO 300
1500 NEXT DELAI
1510 CALL HCHAR(X,Y,32)
1520 S=S+1
1530 NEXT I
1540 CALL CLEAR
1550 PRINT
1560 PRINT
1570 PRINT
1580 FOR CL=2 TO 8
1590 CALL COLOR(CL,16,7)
1600 NEXT CL
1610 CALL COLOR(9,7,7)
```

```
1620 PRINT TAB(6);"aaaaaaaaaaaaa
aaaaaaa"
1630 PRINT TAB(6);"aaaaHAIaCOLPI
TOaaaa"
1640 PRINT TAB(6);"aaaaaaaaaaaaa
aaaaaaa"
1650 IF S<10 THEN 1680
1660 PRINT TAB(6);"aa"&STR$(S)&"
aSOTTOMARINIaaaa"
1670 GOTO 1690
1680 PRINT TAB(6);"aa"&STR$(N)&"
aSOTTOMARINIaaaaa"
1690 PRINT TAB(6);"aaaaaaaaaaaaa
aaaaaaa"
1700 IF N<10 THEN 1730
1710 PRINT TAB(6);"aaaINaa"&STR$
(N)&"aaTIRIaaaaa"
1720 GOTO 1740
1730 PRINT TAB(6);"aaaINaa"&STR$
(N)&"aaTIRIaaaaaa"
1740 PRINT TAB(6);"aaaaaaaaaaaaa
aaaaaaa"
1750 PRINT
1760 PRINT
1770 PRINT
1780 PRINT TAB(6);"aaaaaaaaaaaaa
aaaaaaa"
1790 PRINT TAB(6);"aUNaaALTRAaPA
RTITA?a"
1800 PRINT TAB(6);"aaaaaaaaaaaaa
aaaaaaa"
1810 PRINT
1820 INPUT "                 ":A$
1830 PRINT
1840 PRINT
1850 IF (A$="SI")+(A$="S")THEN 2
40
1860 CALL SOUND(200,440,10)
1870 FOR I=1 TO 8
1880 PRINT
1890 NEXT I
1900 CALL SOUND(200,220,10)
1910 PRINT TAB(7);"aaaaaaaaaaaaa
aaaaa"
1920 PRINT TAB(7);"aaaARRIVEDERC
Iaaaa"
1930 PRINT TAB(7);"aaaaaaaaaaaaa
aaaaa"
1940 CALL SOUND(200,110,10)
1950 FOR I=1 TO 10
1960 PRINT
1970 NEXT I
1980 FOR I=1 TO 15
1990 CALL SOUND(20,110+50*I,10)

2000 PRINT
2010 NEXT I
2020 FOR I=16 TO 50
2030 CALL SOUND(20,110+50*I,10)

2040 NEXT I
2050 END
```

Master Mind


TI-99/4A

Finalmente anche per il vostro TI-99/4A è stato creato l'ormai spaccacervello per eccellenza: MASTER MIND. Lo scopo del gioco è indovinare una combinazione di numeri, che il vostro computer genererà pseudo-casualmente.
A gioco terminato, vi verrà mostrato il punteggio realizzato, il quale sarà calcolato in base al numero di tentativi e al livello di difficoltà selezionato.
Nel caso in cui la vostra pazienza olrepasserà il limite, potrete conoscere la combinazione segreta, digitando come primo numero 111.

```
100 REM  *****************
110 REM  *               *
120 REM  *  MASTER MIND  *
130 REM  *               *
140 REM  *****************
150 REM   per TI-99/4A   TI-BAS
IC   copyright  MASSIMO BIANCHI
: tel (031/701363)
160 CALL CLEAR
170 CALL COLOR(1,4,4)
180 CALL SCREEN(6)
190 FOR H=2 TO 8
200 CALL COLOR(H,2,4)
210 NEXT H
220 CALL COLOR(9,2,4)
230 CALL CHAR(63,"080CFEFFFFFE0C
08")
240 CALL CHAR(97,"3C3C1818181818
")
250 GOSUB 1640
260 PRINT "      *****************
":"      *               *":"
* MASTER MIND: *"
270 PRINT "      *               *
":"      *****************"::::"
 DI   MASSIMO BIANCHI":::::::
280 VOLTE=0
290 FOR HK=HK TO 600
300 NEXT HK
310 GOSUB 1640
320 CALL CHAR(42,"3C3C1818181818
")
330 CALL COLOR(2,16,4)
340 GO TO 1200
350 VOLTE=0
360 RANDOMIZE
370 FOR H=1 TO 4
380 FS(H)=INT(RND*MAX+1)
390 NEXT H
400 GO SUB 950
410 GOSUB 1640
420 PRINT "INSERISCI QUATTRO NUM
ERI"::"SEPARATI DA UNA VIRGOLA":
:
430 GO TO 460
440 CALL HCHAR(23,3,32,27)
450 CALL HCHAR(24,3,32,27)
460 INPUT "  ":N1,N2,N3,N4
470 IF N1=111 THEN 1520
480 GO TO 1620
490 GO TO 1440
500 VOLTE=VOLTE+1
510 IF (N1=FS(1))*(N2=FS(2))*(N3
=FS(3))*(N4=FS(4))THEN 520 ELSE
620
520 GOSUB 1640
530 PRINT "  HAI INDOVINATO LA "
:"  COMBINAZIONE SEGRETA :"::"
     ";FS(1);FS(2);FS(3);FS(4)
540 PRINT ::"HAI TOTALIZZATO "::
INT(100+MAX*100/VOLTE)::"PUNTI!"
:::
550 CALL SOUND(-100,1398,0)
560 PRINT "SE VUOI CONT.PREMI <S
> "
570 CALL KEY(3,RE,AL)
580 IF AL=0 THEN 570
590 IF RE=83 THEN 1200
600 CALL CLEAR
610 STOP
620 IF FS(1)<>N1 THEN 870
630 T1$="a"
640 IF FS(2)<>N2 THEN 890
650 T2$="a"
660 IF FS(3)<>N3 THEN 910
670 T3$="a"
680 IF FS(4)<>N4 THEN 930
690 T4$="a"
700 FOR H=1 TO 4
710 IF FS(H)=N1 THEN 970
720 NEXT H
730 S1$=""
740 FOR H=1 TO 4
750 IF FS(H)=N2 THEN 1020
760 NEXT H
770 S2$=""
780 FOR H=1 TO 4
790 IF FS(H)=N3 THEN 1070
800 NEXT H
810 S3$=""
820 FOR H=1 TO 4
830 IF FS(H)=N4 THEN 1120
840 NEXT H
850 S4$=""
860 GO TO 1170
870 T1$=""
880 GO TO 640
890 T2$=""
900 GO TO 660
910 T3$=""
920 GO TO 680
930 T4$=""
940 GO TO 700
950 IF (FS(1)=FS(2))+(FS(2)=FS(3
))+(FS(3)=FS(4))+(FS(1)=FS(3))+(
FS(1)=FS(4))+(FS(2)=FS(4))THEN 3
60
```

```
960 RETURN
970 IF T1$="a" THEN 1000
980 S1$="*"
990 GO TO 740
1000 S1$=""
1010 GOTO 740
1020 IF T2$="a" THEN 1050
1030 S2$="*"
1040 GO TO 780
1050 S2$=""
1060 GO TO 780
```

```
1070 IF T3$="a" THEN 1100
1080 S3$="*"
1090 GO TO 820
1100 S3$=""
1110 GO TO 820
1120 IF T4$="a" THEN 1150
1130 S4$="*"
1140 GO TO 860
1150 S4$=""
1160 GO TO 860
1170 REM  ** STAMPA DEI PIOLI **

1180 PRINT TAB(16);T1$;T2$;T3$;T
4$;S1$;S2$;S3$;S4$;"  ";TAB(24);
VOLTE;TAB(0)
1190 GO TO 460
1200 GOSUB 1640
1210 VOLTE=0
1220 PRINT "INSERISCI IL LIVELLO
 DI"::"DIFFICOLTA'"
1230 CALL SOUND(-100,1397,0)
1240 DISPLAY :" [1\2] ?";
1250 CALL KEY(3,NO,ES)
1260 IF ES=0 THEN 1250
1270 GOSUB 1640
1280 IF NO=49 THEN 1330
1290 MAX=9
1300 GOSUB 1640
1310 PRINT :"DEVI INDOVINARE UNA
"::"COMBINAZIONE DI 4 NUMERI "::
"COMPRESI DA 1 A 9 "
1320 GO TO 1350
1330 MAX=6
1340 PRINT :"DEVI INDOVINARE UNA
"::"COMBINAZIONE DI 4 NUMERI "::
"COMPRESI DA 1 A 6"

1350 PRINT ::"IL SEGNO <a> INDIC
A CHE HAI"::"SCELTO UN NUMERO GI
USTO "::"AL POSTO GIUSTO":::
1360 PRINT "IL SEGNO <*> INDICA
CHE HAI"::"SCELTO UN NUMERO GIUS
TO"::"MA AL POSTO SBAGLIATO"::
1370 PRINT "  ""NON RIPETERE I N
UMERI""  "::
1380 PRINT "PER INIZIARE PREMI""
UN TASTO"""
1390 CALL SOUND(-100,1397,0)
1400 CALL KEY(3,PL,CH)
1410 IF CH=0 THEN 1400
1420 GOSUB 1640
1430 GO TO 360
1440 IF (N1=N2)+(N1=N3)+(N1=N4)+
(N2=N4)+(N2=N3)+(N3=N4)THEN 1460

1450 GO TO 500
1460 PRINT "NON PUOI INS. NUMERI
 UGUALI"
1470 FOR H=1 TO 700
1480 NEXT H
1490 CALL HCHAR(23,3,32,28)
1500 CALL HCHAR(22,3,32,28)
1510 GO TO 460
1520 CO$=STR$(FS(1))&STR$(FS(2))
&STR$(FS(3))&STR$(FS(4))
1530 CO$="COMB.SEGR.= "&CO$
1540 CALL HCHAR(23,3,32,27)
1550 FOR H=1 TO LEN(CO$)
1560 CALL HCHAR(24,2+H,ASC(SEG$(
CO$,H,1)))
1570 NEXT H
1580 FOR L=1 TO 900
1590 NEXT L
1600 CALL HCHAR(24,3,32,27)
1610 GO TO 460
1620 IF (N1<1)+(N2<1)+(N3<1)+(N4
<1)+(N1>MAX)+(N2>MAX)+(N3>MAX)+(
N4>MAX)THEN 440
1630 IF (N1<>INT(N1))<>(N2<>INT(
N2))<>(N3<>INT(N3))+(N4<>INT(N4)
)THEN 440 ELSE 490
1640 CALL VCHAR(1,1,31,48)
1650 CALL VCHAR(1,31,31,48)
1660 CALL VCHAR(1,3,32,672)
1670 RETURN
1680 END
```



Attacco alla città

Con tale gioco diventerà superfluo avere la ragazza (o il ragazzo). Infatti potrete impegnare il vostro tempo libero per cercare di conquistare il brevetto di pilota di grado 12.

Vi trovate su di un bombardiere gravemente danneggiato. Il vostro compito è quello di saper gestire l'artiglieria del vostro aereo in modo tale da riuscire a distruggere una città prima di schiantarvi al suolo. Avete la possibilità di selezionare l'altezza media dei grattacieli ed il potenziale distruttivo delle bombe, che dovrete scagliare con priorità sugli edifici più alti.
Se riuscirete nell'intento, riceverete il brevetto di pilota di grado proporzionale all'altezza dei grattacieli, e potrete sostituirlo nel portafoglio alla foto della vostra ragazza.

```
100 REM  ******************
110 REM  *                *
120 REM  *  ATTACCO ALLA  *
130 REM  *     CITTA'     *
140 REM  *                *
150 REM  ******************

160 REM  per  TI-99/4A  TI-BASIC
    copyright   MASSIMO BIANCHI
: tel  (031/701363)

170 RANDOMIZE
180 CALL CLEAR
190 GOSUB 1320
200 CALL SCREEN(10)
210 CALL COLOR(1,4,4)
220 FOR H=2 TO 13
230 CALL COLOR(H,2,4)
240 NEXT H
250 PRINT " ISTRUZIONI:":::" LO
SCOPO DEL GIOCO E` DI":" RIUSCIR
E A DISTRUGGERE":" UNA CITTA' BO
MBARDANDOLA."
260 PRINT :::" IL GIOCATORE HA A
 DISPO-":" SIZIONE 4 JET PER ":"
 ESEGUIRE IL COMPITO"::
270 PRINT ::" E` POSSIBILE SELEZ
IONARE":" SIA IL POTENZIALE DIST
RUT-":" TIVO DELLE BOMBE, CHE ":

280 PRINT " L'ALTEZZA MASSIMA DE
I ":" GRATTACIELI"::::" (UN TAST
O PER CONTINUARE)"
290 CALL KEY(3,CE,CE)
300 IF CE=-1 THEN 290
310 GOSUB 1320
320 VOL=0
330 F=0
340 INPUT " INSERISCI IL POTENZI
ALE      DISTRUTTIVO: (1,2,3)...
    ...................=> ":PD
350 IF (PD<>1)*(PD<>2)*(PD<>3)TH
EN 340
360 LD=PD+3
370 INPUT " INSERISCI L'ALTEZZA
DEI      GRATTACIELI:(1,2,3,4,5,
    6,7,8,9,10,11,12).=> ":GC
380 IF (GC<1)+(GC>12)+(GC<>INT(G
C))THEN 370
390 HMAX=GC+6
400 DIM P(32)
410 GOSUB 1320
420 REM  ** DEFINIZIONE DEI GRAT
TACIELI, DAL GRUPPO CODICE 14-15
-16 **
430 TR1$="41415D5555555D41"
440 CM1$="0808081C3422637F"
450 TR2$="4551455145514551"
460 TR3$="7F7F55557F7F5555"
470 CM2$="002222227F41417F"
480 CM3$="001038107C107F7F"
490 CALL CHAR(136,TR1$)
500 CALL CHAR(137,CM1$)
510 CALL CHAR(144,TR2$)
520 CALL CHAR(145,CM2$)
530 CALL CHAR(152,TR3$)
540 CALL CHAR(153,CM3$)
550 REM   **  COLORI DELLA CITTA'
  **
560 CALL COLOR(16,6,4)
570 CALL COLOR(15,2,4)
580 CALL COLOR(14,7,4)
590 FOR H=6 TO 27
600 OR1=2+INT(RND*(HMAX-1))
610 CALL SOUND(-250,110*LOG(1+OR
1),3)
620 OR1=25-OR1
630 ON INT(RND*3)+1 GO TO 640,67
0,700
640 CALL VCHAR(OR1,H,136,25-OR1)

650 CALL VCHAR(OR1-1,H,137)
660 GO TO 720
670 CALL VCHAR(OR1,H,144,25-OR1)

680 CALL VCHAR(OR1-1,H,145)
690 GO TO 720
700 CALL VCHAR(OR1,H,152,25-OR1)
```

```
710 CALL VCHAR(OR1-1,H,153)
720 P(H)=OR1-1
730 NEXT H
740 REM  ** INIZIO DEL SOTTOPROG
RAMMA PRINCIPALE  **
750 REM  **  DEFINIZIONE DELL'AE
REO  (GRUPPO  13)  **
760 CALL CHAR(128,"006030FFFF306
0")
770 CALL CHAR(129,"78181CFFFF1C1
878")
780 CALL COLOR(13,2,4)
790 CALL CHAR(130,"080808087F3E1
C08")
800 REM  **  RICEVIMENTO SPOSTAM
ENTI DA TASTIERA  **
810 AV=3
820 BV=12
830 FOR A=5 TO 23
840 FOR B=3 TO 29
850 CALL HCHAR(AV,BV,32,2)
860 CALL HCHAR(A,B+1,129)
870 CALL HCHAR(A,B,128)
880 IF P(B+1)=A THEN 890 ELSE 98
0
890 REM  **  COLLISIONE CON UN G
RATTACIELO  **
900 FOR H=0 TO 15
910 CALL SCREEN(2)
920 CALL SCREEN(10)
930 CALL SOUND(-200,-6,2)
940 NEXT H
950 VOL=VOL+1
960 IF VOL=4 THEN 1370
970 P(B+1)=P(B+1)+1
980 AV=A
990 BV=B
1000 IF F=0 THEN 1200
1010 IF AR<>24 THEN 1090
1020 FOR H=0 TO 30 STEP 3
1030 CALL SOUND(-260,-6,H)
1040 NEXT H
1050 CALL HCHAR(ARV,R,32)
1060 P(R)=24
1070 F=0
1080 GOTO 1200
1090 AR=AR+1
1100 CALL HCHAR(ARV,R,32)
1110 CALL HCHAR(AR,R,130)
1120 ARV=AR
1130 IF AR<P(R)THEN 1290
1140 Z=Z-1
1150 CALL SOUND(-400,500+30*Z,3)
```

```
1160 IF Z THEN 1290
1170 CALL VCHAR(ARV,R,32)
1180 F=0
1190 P(R)=AR+1
1200 CALL KEY(0,K,S)
1210 IF S=0 THEN 1290
1220 CALL GCHAR(24,B,ZIX)
1230 IF ZIX=32 THEN 1290
1240 Z=LD
1250 F=1
1260 R=B
1270 AR=A
1280 ARV=A
1290 NEXT B
1300 NEXT A
1310 GOTO 1520
1320 REM  **  PULIZIA VERTICALE
DELLO SCHERMO  **
1330 CALL VCHAR(1,1,31,48)
1340 CALL VCHAR(1,31,31,48)
1350 CALL VCHAR(1,3,32,672)
1360 RETURN
1370 REM  ** IL COMPITO NON E' S
TATO ESEGUITO **
1380 S$(0)="*******************
****"
1390 S$(7)=S$(0)
1400 S$(1)="* NON SEI RIUSCITO A
   *"
1410 S$(2)="* COMPIERE LA MISSIO
NE *"
1420 S$(3)="* AVENDO DISTRUTTO I
 4 *"
1430 S$(4)="* BOMBARDIERI, RIPRO
VA *"
1440 S$(5)="* ABBASSANDO LA ALTE
ZZA*"
1450 S$(6)="* DEI GRATTACIELI...
.  *"
1460 FOR A=4 TO 12
1470 FOR B=1 TO LEN(S$(A-4))
1480 CALL HCHAR(A,B+4,ASC(SEG$(S
$(A-4),B,1)))
1490 NEXT B
1500 NEXT A
1510 GOTO 1620
1520 REM  ** MISSIONE COMPIUTA *
*
1530 S$(0)="*******************
****"
1540 S$(1)="* SEI RIUSCITO A COM
_  *"
1550 S$(2)="* PIERE LA MISSIONE,
   *"
1560 S$(3)="* RIPROVA ALZANDO LA
   *"
1570 S$(4)="* ALTEZZA DEI GRATTA
_  *"
1580 S$(5)="* CIELI....
   *"
1590 S$(6)="*******************
****"
1600 S$(7)=" GRADO DI ABILITA'=
"&
  TR$(GC)
```

```
1610 GOTO 1460
1620 S$(1)="* CONTINUI?     (S/N)
   *"
1630 FOR H=1 TO LEN(S$(1))
1640 CALL VCHAR(14,H+4,ASC(SEG$(
S$(1),H,1)))
1650 NEXT H
1660 CALL KEY(3,FIL,FIL)
1670 IF FIL=-1 THEN 1660
1680 IF FIL=ASC("S")THEN 310

1690 IF FIL<>ASC("N")THEN 1660
1700 CALL CLEAR
1710 END
```



Riflessi

Questo gioco metterà a dura prova e classificherà la velocità di risposta del vostro sistema video-motorio. Infatti il vostro compito è: posizionare a turno, su uno dei sette radar che vi sono affidati, una barriera di energia onde evitare che un laser, proveninete da una parte sconosciuta del cosmo, colpisca e distrugga il radar che è più vicino al disco volante nemico. Per posizionare la barriera dovrete utilizzare i tasti numerati da uno a sette (1-7). Avete, pensate, anche la possibilità di giocare in due modi diversi. Il metodo fisso permette di selezionare il tempo, (il quale rimarrà costante) che intercorre tra ogni "lasesrata", mentre il secondo ... è tutto da scoprire!
La fine del gioco si ha dopo la distruzione di 4 radar.

```
100 REM  *****************
110 REM  *
                         *
120 REM  *   RIFLESSI    *
130 REM  *               *
140 REM  *****************
150 REM  per TI-99/4A  (TI-BASIC
)    copyright  MASSIMO BIANCHI
   tel  (031/701363)
160 CALL CLEAR
170 DUR=14
180 GOSUB 1510
190 V=52
200 PV=12
210 CALL SCREEN(6)
220 CALL COLOR(1,4,4)
230 FOR H=2 TO 10
240 CALL COLOR(H,2,4)
250 NEXT H
260 PRINT "   *     RIFLESSI....
    *":::TAB(13);"DI":::"   *    M
ASSIMO  BIANCHI    *"::::::::
270 FOR H=1 TO 700
280 NEXT H
290 GOSUB 1510
300 PRINT " ** SELEZIONA  IL   T
IPO **":::TAB(14);"DI":::TAB(5);
"**      GIOCO      **"::::
310 PRINT "      1)...........FIS
SO":::"      2).......VARIABILE":
:::
320 INPUT "SCELTA ..............
...........=> ":SC
330 IF (SC<>1)*(SC<>2)THEN 320
340 GOSUB 1510
350 PRINT "  SELEZIONA LA DIFFIC
OLTA` "::"   FACILE.....DIFFICI
LE":::"   (1,2,3,...,18,19,20)":
::::
```

```
360 INPUT "SCELTA...............
............=> ":LD
370 IF (LD<1)+(LD>20)+(LD<>INT(L
D))THEN 360
380 LD=21-LD
390 IF SC=2 THEN 420
400 IN=0
410 GOTO 430
420 IN=-.2
430 GOSUB 1510
440 REM  ** SI EFFETTUA LA DEFIN
IZIONE DEL RADAR CON I GRUPPI  (
9/10) **
450 CALL VCHAR(1,31,32,24)
460 K=20/LD
470 FOR H=96 TO 105
480 READ SAGOMA$
490 CALL CHAR(H,SAGOMA$)
500 DATA 00008080C0603018,0C0701
,00000101011F1F18
510 DATA 003C3C1818181818,1818DB
7E566A566A,7EC3C3FFFFC3C3
520 DATA 0000010103060C18,30E08,
0000808080F8F818,000000422418000
00-PARENTESI RUOTATA
530 NEXT H
540 REM    ** SI EFFETTUA LA DEF
INIZIONE DELL'ALIENO, DEL LASER
E DELLA BARRIERA  GRUPPI  (13-14
-15) **
550 CALL CHAR(128,"003C7EFFFF7E3
C")
560 CALL COLOR(13,7,4)
570 CALL COLOR(14,15,4)
580 CALL COLOR(15,9,4)
590 CALL CHAR(136,"1018181818181
808")
600 CALL CHAR(144,"000000AA55AA9
9FF")
610 REM  **  DISEGNO DELLO SFOND
O **
620 A=22
630 FOR B=4 TO 28 STEP 4
640 GOSUB 1000
650 NEXT B
660 FOR ZZ=5 TO 29 STEP 4
670 CALL HCHAR(1,ZZ,((ZZ-1)/4)+4
8)
680 CALL HCHAR(2,ZZ,105)
690 NEXT ZZ
700 FOR H=1 TO DUR
710 CALL SOUND(-80,416,2)
720 CALL SOUND(-80,440,2)
730 NEXT H
740 FOR H=1 TO DUR
750 CALL SOUND(-80,466,2)
760 CALL SOUND(-80,440,2)
770 NEXT H
780 FOR H=1 TO DUR
790 CALL SOUND(-80,494,2)
800 CALL SOUND(-80,523,2)
810 NEXT H
820 CALL SOUND(-800,525,3)
830 REM   ** INIZIO DEL SOTTOPRO
GRAMMA PRINCIPALE **
840 P=INT(RND*7+1)*4+1
850 IF P=PV THEN 840
860 CALL SOUND(20,600,0)
870 CALL HCHAR(3,PV,32)
880 PV=P
890 CALL HCHAR(3,P,128)
900 FOR C=0 TO LD
910 CALL KEY(0,J,J)
920 IF (J>55)+(J<49)THEN 930 ELS
E 950
930 NEXT C
940 GOSUB 1090
950 CALL HCHAR(21,V*4-192,32,3)

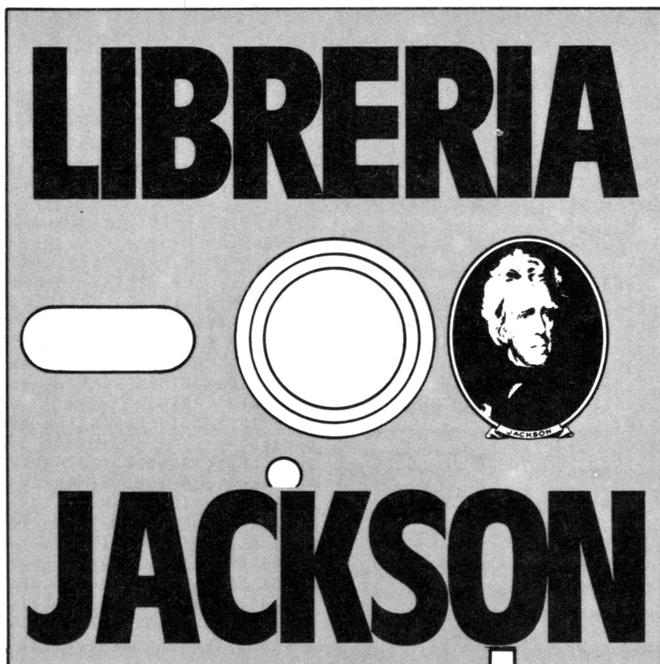
960 CALL HCHAR(21,J*4-192,144,3)

970 V=J
980 GOTO 1090
990 GOTO 840
1000 REM  ** POSIZIONAMENTO DEL
RADAR **
1010 CHR=96
1020 FOR Y=B TO B+2
1030 FOR X=A TO A+2
1040 CALL VCHAR(X,Y,CHR)
1050 CHR=1+CHR
1060 NEXT X
1070 NEXT Y
1080 RETURN
1090 REM  ** CONTROLLO DELLE ASC
ISSE **
1100 LD=LD+IN
1110 DUR=6
1120 PUNTI=PUNTI+100*K
1130 IF P<>J*4-191 THEN 1190
1140 CALL VCHAR(4,P,136,17)
1150 CALL SOUND(-.5E3,-3,2)
1160 DELAYVAR=LOG(ABS(LOG(ABS(LO
G(99)))))
1170 CALL VCHAR(4,P,32,17)
1180 GOTO 840
1190 REM  ** COLPITO IL RADAR **
```

```
1200 CALL HCHAR(21,4,32,27)
1210 CALL VCHAR(4,P,136,18)
1220 FOR CIP=1 TO 5 STEP .5
1230 CALL SCREEN(16)
1240 CALL SOUND(-200,-6,CIP*2)
1250 CALL SCREEN(6)
1260 NEXT CIP
1270 CALL VCHAR(4,P,32,18)
1280 REM  ** DISTRUZIONE DEL RAD
AR
```

```
1290 CALL CHAR(106,"000018242418
")
1300 FOR YY=22 TO 24
1310 FOR XX=P-1 TO P+1
1320 CALL VCHAR(YY,XX,106)
1330 CALL SOUND(-200,-7,2)
1340 DELAYVAR=INT(1E1)
1350 NEXT XX
1360 NEXT YY
1370 FOR H=1 TO 200
1380 NEXT H
1390 CALL CHAR(106,"")
1400 B=P-1
1410 GOSUB 1000
1420 VOLTE=VOLTE+1
1430 IF VOLTE=4 THEN 1440 ELSE 7
00
1440 GOSUB 1510
1450 PRINT " HAI FINITO I 4 RADA
R DI":::" RISERVA E SEI STATO ":
::" LIQUIDATO !!!":::" PUNTI REA
LIZZATI :";
1460 PRINT INT(PUNTI)::::::
1470 FOR H=1 TO 1300
1480 NEXT H
1490 CALL CLEAR
1500 STOP
1510 REM  ** CLEAR SCREEN **

1520 CALL VCHAR(1,1,31,48)
1530 CALL VCHAR(1,3,32,694)
1540 CALL VCHAR(1,31,31,48)
1550 RANDOMIZE
1560 RETURN
1570 END
```



A Milano, in via Mascheroni 14.

La prima software libreria italiana

Un tempo si andava in libreria per il gusto della scoperta, per il piacere di esser informati sulle novità. Per incontrarsi, discutere, chiedere un consiglio al libraio-amico. Tutto questo è ancora possibile, per un prodotto assolutamente nuovo: libri e riviste di informatica italiani ed esteri, software, giochi.

Dove? Alla **Libreria JACKSON**.

La prima software - libreria italiana.

A Milano, in via Mascheroni 14.

Tel. 02-437385

Vieni a trovarci: ti aspettiamo.